ファミリーコンピュータ
ゴール
GOAL!!
TM
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
JALECO
© 1992 JALECO LTD.

このたびはジャレコ・ファミリーコンピュータ用カセット「ゴール」をお買上げいただきまして誠にありがとうございます。「ゴール」を楽しくプレイしていただく為、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

使用上の注意

- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため接続しないで下さい。
- カセットを交換する時には、必ず電源を切ってから行ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

もくじ

ゲーム概要

◎24ヵ国の強豪チームが世界一の座を競うスーパーカップモード。

◎対戦プレイはもちろん、2人協力プレイもOK。

◎ロングパスの時には、フィールドの全体図へと画面が切り替わりチームの動きが一目で把握できる画面自動切り替えシステム。

モード画面の説明

タイトル画面でスタートかAボタンを押すとモードセレクト画面となります。
✚キーの上下でモードを選びⒶで決定して下さい。

OPTION オプション

ゲーム中の各種設定を変更できます。

KEEPER	AUTO MANUAL	キーパーの自動、手動の設定。
MUSIC	ON OFF	BGMの有無。
TIME	05	01分～45分まで設定できる。
OFFSIDE	ON OFF	オフサイドの判定の有無。
KICKING	ON OFF	キッキングの判定の有無。
CONTROL	1P 2P ✚↗✚↑	✚キーの設定。
EXIT		タイトル画面に戻る。

【PLAY プレイ】

4種類のモードが表示されます。

SUPER CUP

24カ国が6つのグループに別れて1次リーグ戦を行います。そこから上位16チームが選ばれて、決勝トーナメントを行います。

- CONTINUE コンティニュー
  パスワードにより好きな場面（試合）から始まります。
- NEW GAME ニューゲーム
  最初の試合（リーグ戦1回戦）から始まります。

1P VS COM

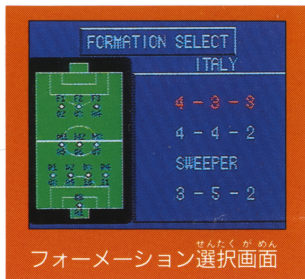
プレーヤーのチームとコンピュータのチームで対戦します。

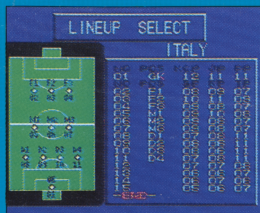
2P VS COM

プレーヤー2人の協力プレーでコンピューターチームと対戦します。

1P VS 2P

プレーヤーのチーム同士で対戦します。

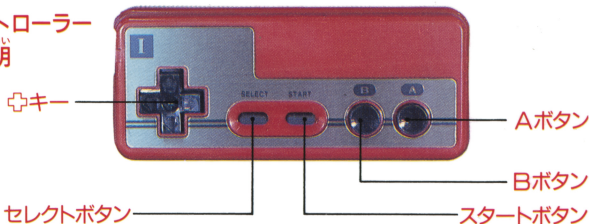
チーム選択画面

フォーメーション選択画面

ゲームがスタートするとチーム選択画面になります。その後フォーメーション選択画面に入り表示されている４種類の中から選びます。選手のラインナップ画面ではゴールキーパー以外の選手のポジションを自由に変更できます。
対戦画面が表示された後、コイントスで試合開始です。Aボタンでコインの回転、停止を行いその結果ボール又はどちら側の陣地を取るかの選択をします。

ラインアップセレクト選択画面

各チームの特徴によって選手をどういうポジションに置くか、これも大事な作戦のひとつです。各チームの選手パワーを読みとり自分だけのチームを作り上げてみよう!!

画面内の略記号

NO	選手の番号を表している
POS	ポジションを表している
KCP	ボールをキャッチする能力を表している
JP	キーパーのジャンプ力を表している
PP	パンチングの力を表している
SP	フィールドを移動するスピードを表している
KP	この値が高いとボールがよく飛ぶ
TP	タックルする力を表している

操作方法
●コントローラーの説明

●ゲーム中の主要操作

	攻撃時	守備時
✚	プレーヤーの移動・方向の決定	
Ⓐ	シュート、パス	タックル
Ⓑ	パス（押している時間によって距離が変わる。）	プレーヤーを変える
スタート	ポーズ	
セレクト	モード選択	
✚+Ⓐ	ボールに変化がつけれる	

※ボールを持っている間を「攻撃」、ボールを取られている間を「守備」とします。

[プレーヤーの操作]

操作できる選手は、頭上にカーソルがついているのが目印です。カーソルが示している方向は現在自分が攻めていく方向です。プレーヤーの操作できる選手は通常の場合自動的に切り替わりますが、ボールを持っていない時にBボタンを押すと、操作できる選手を自分で切り替えることができます。

[攻撃時の操作]

①AあるいはBボタンでキックする時、ボタンを押したままで✚キーを入れるとボールに変化をつけることができます。(カーブ、ボールスピードの増減)

②Bボタンは押している時間に対応してボールの飛ぶ距離が変化します。

③ボールが空中にある時にAボタンを押すと、ボールの高さやボールとプレーヤーの距離等の条件により、ヘディング・オーバーヘッドキックなどのさまざまなキックが打てます。

④相手チームのボールがタッチラインを割った場合、スローインになります。✚キーで方向を指定してAあるいはBボタンを押すとボールを投げます。

⑤相手チームのボールがゴールラインを割った場合、コーナーキックになります。✚キーで方向を指定してAあるいはBボタンを押すとキックします。

⑥フリーキックは✚キーで方向を指定し、AあるいはBボタンを押すとキックします。

⑦ゴールキックは✚キーで方向を指定し、AあるいはBボタンを押すとキックします。

[守備時の操作]

①Aボタンを押すと選手間の距離によりスライディングタックルあるいはショルダータックルをします。

②キーパーの守備操作は✚キーで移動、Aボタンでジャンプします。

[PKでの操作]

①攻撃側はまず✚キーの押す回数でボールの飛ぶ方向を決定します。(押す回数は上下左右共に3回が最高値となっています。)
例えば右上を狙う場合、右へ2回、上へ2回押してからAボタンでキックします。

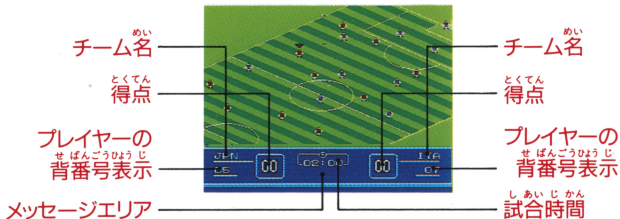
②守備側はキックの方向を予測し、✚キーを入れながらタイミング良くAボタンを押してジャンプします。

(警告カード)　(退場カード)
YELLOW CARD & RED CARDについて

ボールを持っている選手に激しいタックルをしたとき、「キッキング」の反則となり、YELLOW CARD（警告）を受けます。
そして、同じ選手がもう一度反則すると、RED CARD（退場）となります。このとき選手のラインナップ画面に切り替わり、ポジションの変更が行えます。

画面説明

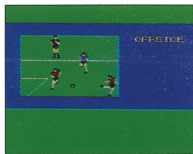
チーム名
得点
プレイヤーの背番号表示
メッセージエリア

チーム名
得点
プレイヤーの背番号表示
試合時間

試合の進行について

【試合時間】

試合は５分ハーフで前半・後半に分けて行います。（オプションにより時間設定の変更が可能です。）試合終了後に同点だった場合にはＰＫ戦に入ります。（ただし、リーグ戦では同点の場合、引き分けになります。）

【ペナルティー】

試合中のペナルティー（反則）は「キッキング」「オフサイド」の２種類があります。

【パスワード】

１試合終了毎にパスワードの表示があります。コンティニューする場合はこのパスワードが必要となりますので、メモを残した後スタートボタンを押して下さい。

ゲーム中の画面切替えについて

試合中の画面は基本的に『ショートパス画面』『ロングパス画面』『PK画面』の３種類で構成されています。

ショートパス画面

通常はこの画面でゲームが進められます。
ペナルティエリア内で反則が起こった場合は、この画面でPKになります。

ロングパス画面

攻撃側がロングパスをすると、画面が切り替わり、プレーヤーがボールをキャッチしたり、ヘディングできる高さになると、ショートパス画面に戻ります。

PK画面

試合終了後に同点だった場合にはこの画面でPK戦を行います。ただし、リーグ戦では同点のときは、そのまま引き分けになります。